
Proposal Final Project

— Pemrograman Jaringan D —

Kelompok 2

- Krisna Badru W 05111740000048
- Affan Ahsanul Habib 05111740000091
- Muhammad Fawwaz Zuhdan Nauvali 05111740000106
- Najatul Muslim Dinatra 05111740000079
- Meila Kamilia 05111740000189
- Vania Cikanindi 05111740000193
- Shania Eriadhani Astagina 05111740000110

Undercover

Undercover merupakan permainan yang melibatkan tiga orang atau lebih, dimana setiap masing-masing pemain akan mendapatkan sebuah kata rahasia.

Secara bergiliran, setiap pemain harus mengatakan sesuatu yang berhubungan dengan kata rahasia yang didapat dalam waktu yang ditentukan.

Dalam permainan ini terdapat tiga role, yaitu:

1. Civilian = Mendapatkan kata rahasia yang benar.
2. Undercover = Mendapat kata rahasia yang berbeda dari Civilian.
Undercover harus berpura-pura sebagai Civilian
3. Mr. White = Tidak mendapatkan kata rahasia, dan harus bisa menebak kata rahasia dari Civilian.

Pada setiap akhir ronde, pemain harus menunjuk orang yang kira-kira menjadi undercover menggunakan sistem voting.

Jika orang yang terpilih undercover, maka permainan berakhir dan dimenangkan oleh Civilian. Sebaliknya, jika orang yang terpilih Civilian, maka pemain akan tereliminasi, dan tidak dapat melanjutkan ke ronde berikutnya.

Undercover dan Mr. White akan menang jika semua Civilian sudah tereliminasi.

Deskripsi / Workflow

1. Salah satu user membuat room. Room yang telah terbuat memiliki id room. User yang membuat room merupakan master room
2. User lain yang ingin join ke room harus memasukkan id room yang diinginkan
3. Setelah user melakukan join room, user harus memasukkan username yang akan digunakan di room tersebut. Username yang digunakan tidak boleh sama dengan username yang telah digunakan oleh user lain
4. Setelah semua user sudah siap, master room bisa memulai dengan meng-klik tombol *play game*

5. Setelah permainan dimulai, semua user memperoleh salah satu role dari ketiga role yang tersedia
6. Secara bergiliran, setiap pemain mengetikkan kata yang berhubungan dengan kata rahasia yang didapat pada kolom chat.
7. Setiap pemain mengetikkan nama pemain yang kira-kira berperan sebagai undercover.
8. User yang paling banyak divote akan ditunjukkan rolenya. Jika user yang divote adalah undercover, maka permainan selesai dan Civilian menang. Jika user yang divote Civilian, maka user yang divote akan di-*disconnect* dan permainan berlanjut ke ronde berikutnya.

Fitur dari Perkuliahan yang Digunakan

1. Socket
2. Select
3. Chat
4. Thread

Pembagian Tugas

Pembagian Tugas

- 1. Pembuatan room, memasukan kode room, memasukan username :**
Meila Kamilia (05111740000189), Vania Cikanindi (05111740000193),
Shania Eriadhani Astagina (05111740000110)
- 2. Membuat sesi permainan, pembagian role, dan fitur chat untuk bermain :**
Krisna Badru W (05111740000048), Affan Ahsanul Habib
(05111740000091)
- 3. Voting user, diskualifikasi player, penetapan pemenang :**
Muhammad Fawwaz Zuhdan Nauvali (05111740000106) Najatul Muslim
Dinatra (05111740000079)

Timeline

[illegible]

[illegible]

Target Per Progress Meeting

Target per Progress Meeting

Progress 1 (15 Mei 2020):

Pembuatan room, memasukan kode room, memasukan username.

Progress 2 (20 Mei 2020):

Membuat sesi permainan, pembagian role, dan fitur chat untuk bermain.

Presentasi final (2 Juni 2020):

Voting user, diskualifikasi player, penetapan pemenang.